



Guide de référence 1b

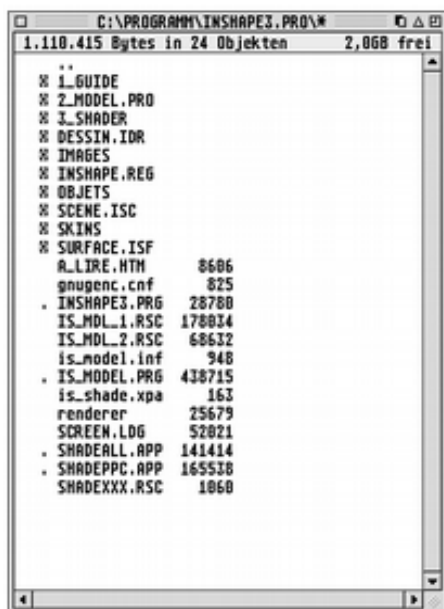
DESCRIPTION DES SOUS-DOSSIERS

Dans le guide 1a, chapitre "7-QUELQUES DEFINITIONS", vous avez pu découvrir la signification des principaux éléments contenus dans le dossier InShape 3.

Dans le chapitre "8-DESCRIPTION DES SOUS-DOSSIERS" la documentation renvoie au contenu du présent guide et s'attarde spécifiquement sur le contenu des sous-dossiers.

Nous attirons votre attention sur **la nécessité de lire ce Guide de référence 1b** et plus particulièrement en ce qui concerne les sous-dossiers **2-MODEL.PRO** et **3-SHADER**. Vous y découvrirez des informations très importantes pour optimiser la vitesse de calcul d'InShape 3.

Voici donc la liste des sous-dossiers et de leur signification :



renderer et INSHAPE.REG sont commentés en annexe dans votre fiche personnelle d'installation.



1-GUIDE

Ce sous-dossier contient un guide de présentation et d'introduction d'InShape 3 afin de permettre une prise en main rapide et immédiate du logiciel. Il s'agit d'une documentation sommaire qui se présente sous la forme de fichier HTM (lisible par les logiciels de lecture internet).

NEWS.HTM:

Le carnet de bord de l'évolution d'InShape 3.

2-MODEL.PRO ou 2-MODEL.DEM (pour la version démo)

Ce sous-dossier contient différents modeleurs.

- ≡ Dans le dossier **68000**, le fichier **IS_MODEL.PRG** est le modeleur de base standard destiné à fonctionner avec n'importe quel ordinateur. Ce fichier est une copie du fichier IS_MODEL.PRG qui se trouve à la racine de votre dossier INSHAPE3.PRO ou INSHAPE3.DEM
- ≡ Dans le dossier **68881**, le fichier **IS_MODEL.PRG** est le modeleur particulier destiné aux ordinateurs Atari ou compatibles intégrant un co-processeur 68881 ou 68882 (Atari TT, Falcon, Medusa, Hades, Milan, ...). Ce modeleur permet d'obtenir le maximum d'efficacité et de rapidité dans le redessin d'écran lorsque vous visualisez une scène ou des objets. Pour l'utiliser, supprimer le fichier IS_MODEL.PRG de base qui se trouve à la racine du dossier INSHAPE3, puis recopier à la place le fichier IS_MODEL.PRG de ce sous dossier 68881.

ATTENTION:

Tous ces modeleurs portent tous le même nom (IS_MODEL.PRG). Celui du dossier 68000 fonctionnera dans tous les cas de figure tandis que celui du dossier 68881 ne fonctionnera que si votre machine dispose en "hard" d'un co-processeur 68881 ou 68882 reconnu par votre système d'exploitation. En cas de problème de fonctionnement, utiliser toujours le fichier IS_MODEL.PRG du sous-dossier "68000".

Faites votre choix du modeleur qui vous intéresse puis déplacer une **copie** de ce fichier à la racine du dossier INSHAPE3 à la place du fichier IS_MODEL.PRG déjà présent.

3-SHADER

Ce sous-dossier contient les différents shaders proposés par InShape.

Le terme "Shader" (ou moteur de rendu) désigne l'application qui exécute exclusivement le calcul de l'image. En matière de calcul d'image de synthèse, l'objectif recherché est de réduire au maximum le temps de calcul des images. Afin de satisfaire cette légitime exigence, InShape propose une gamme de différents shaders qui vous permettras de profiter des meilleures performances en fonction de l'ordinateur et du système d'exploitation que vous utilisez.

Sous-dossier ATARI

SHADERTT.APP

Ce shader est optimisé et destiné aux ordinateurs Atari TT à base de processeur 68030.

SHADER40.APP

Ce shader est optimisé et destiné aux ordinateurs compatibles Atari à base de processeur 68040 (par exemple : Medusa, Hades, Milan, ...), mais peut être également utilisé avec un processeur 68060.

Cette version du shader est nettement plus rapide que la version copro.TT sur 68040 car elle n'a pas besoin de l'émulateur copro 68881 pour fonctionner, ce qui ralentit largement le fonctionnement de ce coprocesseur.

SHADER60.APP

Ce shader est optimisé et destiné aux ordinateurs compatibles Atari à base de processeur 68060.

Pour utiliser un de ces shaders, recopier celui de votre choix au niveau de la racine du dossier INSHAPE3 (là où se trouve déjà le sdshader standard SHADEALL.APP).

Au lancement du programme InShape 3, un sélecteur s'ouvre. Sélectionner le shader de votre choix.

Sous-dossier MacOS

SHADEPPC.APP

Ce shader est destiné aux ordinateurs Apple à base de processeur PowerPC sous système MacOS et nécessite que vous utilisiez le système MagicMac (ou un équivalent) afin de faire fonctionner InShape. Pour utiliser ce shader, recopier les fichiers **SHADEPPC.APP** et **SHADEXXX.RSC** au niveau de la racine du dossier INSHAPE3 (là où se trouve déjà le shader standard SHADEALL.APP).

Au lancement du programme InShape 3, un sélecteur s'ouvre. Cliquer sur **SHADEPPC.APP**

SHADEMAC.SIT (shader mode console)

Il s'agit d'un fichier compressé au format .SIT pour système MacOS. Utiliser au préalable le programme "Stuffit Expander" pour décompresser ce fichier et obtenir le fichier source original nommé ShaderMacOS, qui est une application (ou console) pour MacOS permettant d'exécuter le calcul de l'image directement depuis le système MacOS (la préparation du calcul étant réalisée par SHADEPPC.APP sous GEM). Cette application vous permettra de bénéficier d'une très grande vitesse de calcul. Mais au préalable, vous devez respecter quelques règles :

- ≡ **DEPUIS le bureau MacOS**, recopier ShaderMacOS dans le dossier dans lequel vous avez préparé votre calcul d'image avec SHADEPPC.APP (nous vous suggérons d'utiliser le sous-dossier IMAGES mais cela n'est pas obligatoire). Cette copie doit **obligatoirement** se faire depuis le bureau MacOS et non depuis le système MagicAtari, car sinon le fichier ShaderMacOS se verrait affecter un entête qui l'empêcherait de se lancer convenablement sous MacOS.
- ≡ Avant de cliquer sur ShaderMacOS, vous devez également copier dans ce même dossier de sauvegarde d'image, le fichier IS_SHADE.XPA qui se trouve à la racine du dossier Inshape 3 (et après que SHADEPPC.APP ai fini son travail préparatoire. Un boîte d'alerte vous le signale!).
- ≡ Si vous utilisez des images bitmap pour du mapping, vous devez les recopier également dans ce même dossier sans vous occupez du chemin défini dans l'éditeur d'Objet d'Inshape (qui détermine le chemin où trouver les images de mapping lorsque l'on calcul sous système Atari TOS/Gem ou compatibles)

Sous-dossier WINDOWS

SHADEWIN.APP

Ce shader est destiné aux ordinateurs PC utilisant les systèmes d'exploitation Windows95, Windows98, Windows2000, Windows NT et Windows XP. Cela nécessite que vous utilisiez le système MagicPC (ou un équivalent) afin de faire fonctionner InShape sous environnement TOS/GEM.

Pour utiliser ce shader, recopier les fichiers **SHADEWIN.APP** et **SHADEXXX.RSC** au niveau de la racine du dossier INSHAPE3 (là où se trouve déjà le shader standard SHADEALL.APP). Au lancement du programme InShape 3, un sélecteur s'ouvre. Cliquer sur **SHADEWIN.APP**.

IS_SHADE86.EXE (shader mode console)

Cette application Windows permet d'exécuter le calcul de l'image directement sous

Windows (la préparation du calcul étant réalisée par SHADEWIN.APP sous TOS). Cette application vous permettra de bénéficier d'une très grande vitesse de calcul.

Mais au préalable, vous devez respecter quelques règles :

- ≡ **DEPUIS le bureau Windows**, recopier IS-SHADE86.EXE dans le dossier dans lequel vous avez préparé votre calcul d'image avec SHADEWIN.APP (nous vous suggérons d'utiliser le sous-dossier IMAGES mais cela n'est pas obligatoire).
- ≡ Avant de cliquer sur IS-SHADE86.EXE, vous devez également copier dans ce même dossier de sauvegarde d'image, le fichier IS_SHADE.XPA qui se trouve à la racine du dossier Inshape 3 (et après que SHADEWIN.APP ai fini son travail préparatoire. Une boîte d'alerte vous le signale!).
- ≡ Si vous utilisez des images bitmap pour du mapping, vous devez les recopier également dans ce même dossier sans vous occupez du chemin défini dans l'éditeur d'Objet d'Inshape (qui détermine le chemin où trouver les images de mapping lorsque l'on calcul sous système Atari TOS/Gem ou compatibles).

Consulter les tutoriaux et le **Guide3a – Annexe A : Utilisation des Shaders** pour plus d'information sur l'emploi des shaders MacOS et Windows.

DESSIN .IDR

Contient des fichiers au format IDR, qui sont des dessins vectoriels 2D créés dans l'éditeur "Dessin" de InShape. Ces dessins en 2D permettent de créer des objets 3D par extrusion ou rotation.

IMAGES

Contient des exemples d'images calculées par InShape et des images au format IIM pour réaliser des mapping, etc ...

- ≡ Pour réaliser une texture à l'aide d'un image bitmap, celle-ci doit être au format IIM.
- ≡ Pour convertir une image au format IIM, il faut utiliser le logiciel IIMSHAPE (fourni avec la version INSHAPE PRO).

OBJETS

Contient des objets 3D dans différents formats.

- ≡ IOB : format des objets InShape (sauvegarde depuis l'éditeur Objet d'InShape).
- ≡ 3DS : format du logiciel 3D Dstudio Max.
- ≡ DXF : format Autocad 3D

SCENE .ISC

Contient des exemples de scènes 3d pour InShape. Ces fichiers portent l'extension **ISC**.

SURFACE .ISF

Contient une bibliothèque de référence de textures (procédurales) à appliquer aux objets. Ces fichiers portent l'extension **ISF**. Ces textures sont entièrement paramétrable dans la boîte **Surface** des objets et sont constituées par un motif (marbre, verre, métal, bois, etc ...) et des caractéristiques physiques (luminosité, spéculaire, transparence, ...).

- ≡ Une texture procédurale est une texture dont l'aspect est le résultat d'une formule mathématique calculé par l'ordinateur. Ce type de texture ne nécessite que peu d'espace mémoire mais se calcule plus lentement qu'un mapping d'image bitmap.
- ≡ Par opposition, une texture par mapping d'image bitmap est obtenue en plaquant une image bitmap sur une surface. Comparativement, ce type de texture nécessite moins de temps de calcul mais beaucoup plus de mémoire (fonction de la taille de l'image bitmap à mapper).

SKINS

Ce sous-dossier contient des fichiers complémentaires aux ressources d'InShape. Les éléments de ce dossier permettent de "customizer" ponctuellement l'interface. Pour une utilisation concrète, consulter le fichier « web » : **infoskin.htm**